

Lionheart: Legacy of the Crusader

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Lionheart

Legacy of the Crusader

autor: Piotr „Ziuziek” Deja

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp.
należą do ich prawowitych właścicieli.

[Kup książkę](#)

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	3
JAK ZACZAĆ?	4
CZĘŚĆ FABULARNA	6
Dzielnica Bram w Barcelonie	6
La Calle Perdida	8
Dzielnica Świątynna w Barcelonie	10
Lochy Inkwizycji	12
Dzielnica Portowa w Barcelonie	14
Tawerna w Dzielnicy Portowej	16
Wejście do kanałów	17
Zgromadzenie Złodziei	19
Sale Żebraków	21
Rozdroża	23
Dziedziniec Inkwizycji	25
Wybrzeże Barcelońskie	26
Rio Ebro	27
Wąwóz Krwawej Blizny	28
Stary Wrak Statku	30
El Bosque	31
Lago Del Rio Ebro	32
Na zewnątrz kazamatów niewolników	33
Przejście przez wodospad	35
Obóz Goblinów	36
Obóz Łowców Nagród	38
ZADANIA POBOCZNE	39
KAMPANIE MNIEJSZYCH FRAKCJI	53
Zakon Rycerzy Saladyna	53
Gildia Złodziei	55
Gildia Żebraków	56
KAMPANIE GŁÓWNYCH FRAKCJI	58
Inkwizycja	58
Zakon Templariuszy	60
Dzierżyciele	62
Mroczni Dzierżyciele	63
CZĘŚĆ LINIOWA	64
Montserrat	64
Pireneje	66
Montaillou	69
Tuluza	71
Jaskinie Nostradamusa	73
Krypta	76
Wojna!	81
Świątynia Druidów	84
Pustynia	87
Forteca Alamut	89

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

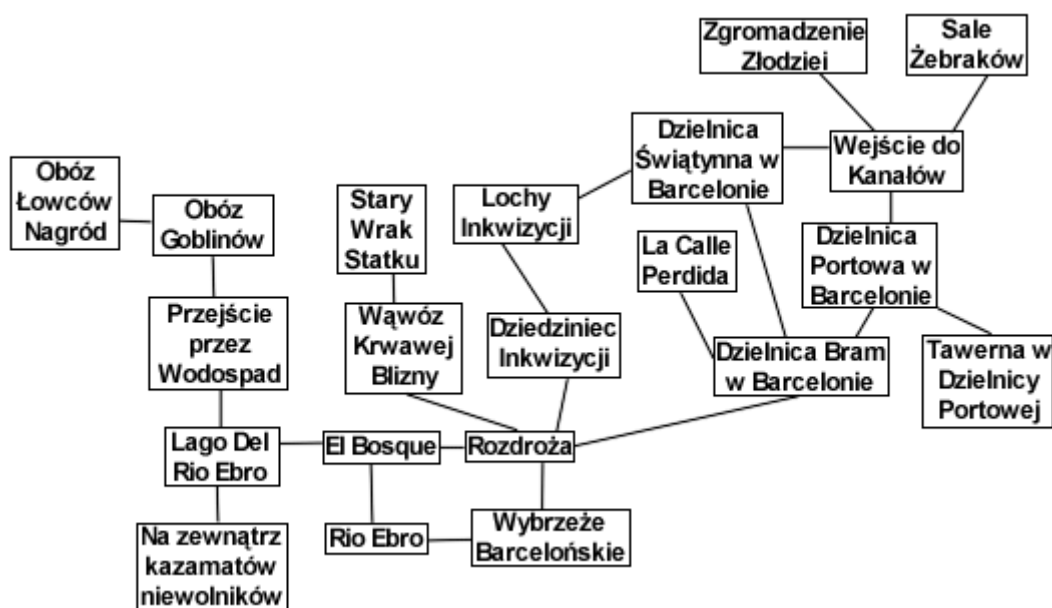
Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



WPROWADZENIE

Witam wszystkich w kolejnym poradniku do gry cRPG, jaką jest Lionheart: Legacy of the Crusader. Ponieważ gra podzielona jest na dwie części, w dwóch częściach jest także poradnik. Pierwsza opisuje fabularną stronę gry, tj. Barcelonę i otaczające ją lasy. Tam w opisie lokacji będą odnośniki do rozdziałów opisujących zadania: „Kampanie Głównych Frakcji”, „Kampanie Pobocznych Frakcji” i „Zadania Poboczne”. Druga natomiast opisuje liniową część gry, gdzie lokacje przechodzi się po kolei. Najpierw proponuję zapoznać się z rozdziałem „Jak zacząć”, gdzie są informacje na temat rozpoczęcia gry i oznaczeń użytych w opisach i mapach. Życzę przyjemnej lektury.

JAK ZACZAĆ?



Początek...

Rozpoczynając grę znajdujesz się w niewolniczej celi. Po chwili pojawi się duch i powie ci, że musicie stąd uciekać. Pierwsze co musisz zrobić, to otworzyć zamek. Można to zrobić na kilka sposobów: otwierając wytrychem (20 doświadczenia) lub na dwa sposoby przekonać go by sam ci otworzył (15 lub 100 doświadczenia, lepszy jest ten sposób z ikoną wykrzyknika, ale jego pojawienie się zależy od twoich umiejętności).

Łowca niewolników, który otworzył ci zamek pobiegnie w prawo, być może zostawi **Krótki Miecz**. Podbierz broń i zabij łowcę. Dostaniesz dodatkowe (ok. 50) doświadczenie. Nie ma sensu eksplorować lochu, gdyż po pierwsze: drzwi nie pozwolą wejść wszędzie, a krąży tutaj Mistrz Asasynów, który zabije cię z łatwością. Dlatego idź na północ, do wyjścia. Po wyjściu spotkasz **Signora Leo**, który przeniesie cię do Barcelony.

Poradnik został podzielony na dwie części. W pierwszej opisuję dokładnie Barcelonę oraz otaczające ją lasy. To tutaj właśnie dostaniesz większość pobocznych zadań (opis w rozdziale „Zadania Poboczne”), będziesz mógł zostać członkiem jednej z mniejszych frakcji (opis w rozdziale „Kampanie Mniejszych Frakcji”). Po rozmowie ze swoim duchem i **Signorem Leo** dostaniesz pierwsze zadanie: **Obejdź Barcelonę i dołącz do frakcji**. Musisz po prostu ukończyć zadania dla jednej z głównych frakcji (opisane w rozdziale „Kampanie Głównych Frakcji”).

Co dalej?

Najpierw proponuję obejść Barcelonę – zadania w niej wymagają minimum walki, więc każda postać powinna sobie z nimi poradzić. Potem odwiedź kanały, wykonaj też zadania dla mniejszych frakcji. Następnie, gdy już nabierzesz trochę doświadczenia, wybierz się do lasów otaczających miasto – tam też jest trochę do zrobienia. Potem wybierz główną frakcję i wykonaj dla niej zadania.

Gdy to zrobisz, dostaniesz zadanie wybrania się do Montserrat. Dalej gra przebiega całkowicie liniowo, z małymi wyjątkami. Kolejno odwiedzasz lokacje opisane w drugiej części poradnika.

UWAGA! Po wykonaniu zadania z Nostradamusem i kryptą NIE BĘDZIESZ MÓGŁ WYKONAĆ ZADAŃ POBOCZNYCH (zobaczysz dlaczego). Więc najpierw dokończ nie pozalatywane sprawy, a dopiero później wykonaj dwa wspomniane zadania.

Oznaczenia

Na mapach, prócz liczb oznaczających ważniejsze punkty i liter oznaczających przejście z jednej lokacji do drugiej, są też inne oznaczenia. Kółkiem...

...czerwonym oznaczam pułapkę.

...błękitnym kulę many.

...białym skrzynię, regał do przeszukania, jakieś losowe przedmioty.

...żółtym ukryty skarb (wykorzystaj umiejętność szukanie pułapek, by go odkryć).

Prócz tego są także kwadraty oznaczające przeciwników. Jaki kolor jakiego przeciwnika oznacza jest w opisie danej lokacji. Chciałbym nadmienić, że często przeciwnicy pojawiają się losowo (np. zamiast szkieletu pojawi się zombie), więc nie zdziw się, jeśli spotkasz innego przeciwnika niż jest zaznaczony na mapie. Miejsce natomiast nie jest wybierane losowo i się zawsze zgadza.

W tekście są następujące oznaczenia:

Czcionką **brązową** oznaczam perka (specjalną umiejętność, profit).

Czcionką **zwykłą pogrubioną** oznaczam nazwę lokacji.

Czcionką **pomarańczową** oznaczam NPC-a.

Czcionką **zieloną** oznaczam ważny przedmiot.

Czcionką **pochyłą pogrubioną** oznaczam zadanie z „Zadań Pobocznych”.

CZĘŚĆ FABULARNA

D z i e l n i c a B r a m w B a r c e l o n i e



Wyjścia do innych lokacji:

- A** – Dzielnica Świątynna w Barcelonie
- B** – Rozdroża
- C** – Dzielnica Portowa w Barcelonie
- D** – Siedziba bogatego kupca
- E** – La Calle Perdida

Ważniejsze punkty:

- 1** – **Signor Leo**. Udziela podstawowych informacji.
- 2** – **Kapitan straży bramy**. Udziela podstawowych informacji, jeśli zakończysz z nim rozmowę, to brama zostanie podniesiona.
- 3** – **Strażnik Bramy**. Podobnie jak wyżej.
- 4** – Gobliny, patrz zadanie **Znajdź goblina Hrubjuba**.

5 – Obóz rycerzy Saladyna. Są tutaj **Amir** i walczący ze sobą **Farszid** i **Farszad**. Z **Amirem** możesz porozmawiać o dołączeniu się do Rycerzy Saladyna (patrz rozdział „Kampanie Mniejszych Organizacji”).

6 – Martwe ciało. Jest obok niego kulka many, **Hełm** i **Krótki Miecz**. Po więcej informacji na ten temat spójrz do zadania **Tajemnicze morderstwa**.

7 – Kupiec z Barcelony. Daj ci zadanie **Ocal Malihandrę z rąk porywaczy**.

8 – **Raymundo**. Jest to kupiec, który posiada magiczne łuki. Jeśli interesujesz się magicznymi łukami i kuszami, to lepiej zapisz grę, gdyż od twoich umiejętności dyplomacji zależy, czy kupiec będzie chciał ci cokolwiek pokazać. Najpierw zapytaj się o coś „specjalnego”, a potem o „magiczne łuki”.

9 – Ukryte drzwi w murze. Prowadzą do siedziby magów, po więcej informacji na ten temat spójrz do rozdziału „Kampanie Głównych Frakcji”).

10 – **Felipe** i **Zrzędlawa kobieta**. Możesz podsłuchiwać ich rozmowę, ale jak tylko spróbujesz z nimi porozmawiać, oboje uciekną.

11 – Dom **Kowala Eduardo**. Kowal zajmuje się wyrobem i handlem broni i pancerzy, ponadto uczestniczy w kilku zadaniach (choć żadnego od niego bezpośrednio nie dostaniesz).

12 – **Kupiec Lope**. Zwykły kupiec, możesz od niego kupić różne towary lub sprzedać swoje przedmioty.

13 – Dom ofiary. Po więcej informacji patrz do zadania **Tajemnicze morderstwa**.

14 – Przestraszona kobieta. Po więcej informacji patrz do zadania **Tajemnicze morderstwa**.

15 – Strefa magazynowa. Jeśli wejdiesz do środka, to zagada cię **Obywatel** z żądaniem... ziemniaków. Możesz albo go zabić, albo przekonać że masz ziemniaki na zewnątrz (20 doświadczenia), albo że jak najszybciej mu je dostarczysz ze swojej farmy, ale nie masz pieniędzy na wózek (2 złota i 75 doświadczenia). Gdy zagadasz go ponownie, zaatakuje cię. Przeszukaj kocioł po zabiciu natręta.

16 – **Zrzędlawy strażnik portowy**. Jeśli masz wystarczająco duże umiejętności do rozmawiania, to możesz nim porozmawiać o Galileuszu i jego obserwatorium.

17 – **Żebrak**. Możesz mu dać monetę a potem z nim dokładniej porozmawiać. Zdradzisz jego tożsamość i ucieknie do kanałów.

18 – Dom. Nie ma w nim nikogo, jest otwarty. W środku przeszukaj regał oraz skrzynię.

19 – Sklep **Wenga Choi**. Sprzedawca jest kolekcjonerem książek, jeśli zgodzisz się mu pomóc to dostaniesz zadanie **Uzupełnij kolekcję książek Wenga Choi**.

20 – Sklep zielarza **Quinna**. Sprzedaje mikstury, uczestniczy w paru zadaniach. Jeśli posiadasz wystarczające umiejętności, możesz zagrozić mu, że mówi źle o Inkwizycji, wtedy będziesz mógł taniej kupić od niego rzeczy. Jeśli należysz do frakcji Dzierżyciele, to będziesz mógł kupić specjalny towar.

21 – Zamknięty dom z napisem. Po przeczytaniu napisu podejdzie do ciebie Inkwizytor i zapyta się, czego tu szukasz. Lepiej bądź grzeczny, bo i **Inkwizytor** i **Strażnik bramy** się rzuca na ciebie.

22 – Dwóch **Strażników przy bramie Dzielnicy Świątynnej**. Nie wpuszczają do **Dzielnicy Świątynnej w Barcelonie** byle kogo. By się tam dostać, możesz wykorzystać różne sposoby. Najlepiej porozmawiać z jedną z dwóch wymienionych niżej osób, a potem rozmawiając ze strażnikami wspomnieć o dołączeniu się do jednej z dwóch frakcji.

23 – **Giermek Santiago**. Możesz z nim porozmawiać o Zakonie Templariuszy i **Sir Auriku**.

24 – **Akolita Garcia**. Możesz z nim porozmawiać o Inkwizycji i inkwizytorze **Raphaelu**.

25 – Miejsce spotkania z **Guy'em Fawkes'em**. Po więcej informacji patrz do zadania **Wspomóż konspiratora przeciwko Hiszpańskiej Armadzie**.